

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: <http://t.me/modulobasico>

UMA NOITE DE TRABALHO

AVENTURA SOLO INTRODUTÓRIA

Um suplemento da e23 para GURPS® por Steve Jackson Games

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. *Pyramid*, *Uma Noite de Trabalho*, e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. Algumas artes foram geradas por inteligência artificial. **GURPS Uma Noite de Trabalho** é copyright © da Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquirir apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

Escrita por **Creede e Sharleen Lambard**

Arte Original de **Jean Elizabeth Martin, Kyle Miller, Dan Willems e Guy Burchak**

Testado por **Steve Jackson, Warren Spector, Mark Chandler, Norman Banduch, Monica Stephens, Rob Kirk, Michael Moe, Rod & Shanna Kurth, Allen Varney, C. Mara Lee e David Ladyman**

**STEVE JACKSON GAMES**

Nome Dai Blackthorn Jogador _____ Total de Pontos _____Altura 1,65 Peso 55 Mod. de Tamanho _____ Idade _____ Pontos p/ Gastar _____Aparência Pele clara; Cabelos e olhos escuros

PLANILHA DE PERSONAGEM

ST	8	[-20]	PV	12	[8]
DX	15	[100]	Vont	12	[0]
IQ	12	[40]	Per	15	[15]
HT	12	[20]	PF	12	[0]

BASE DE CARGA (ST x ST/10) 6,5 DANO GdP 1d-3 GeB 1d-2VEL. BÁSICA 6,75 [0] DESL. BÁSICO 6 [0]CARGA 0 DESLOCAMENTO 6 ESQUIVA 9

RD	APARAR	BLOQUEIO
1	10	-
Tronco (Jaqueta)		

VANTAGENS E QUALIDADES

Noção do Perigo	[15]
Senso de Direção	[5]
Flexibilidade	[5]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

Excesso de Confiança (6)	[-10]
Inimigo (Guilda dos Ladrões) (6)	[-15]
Pobre	[-15]
	[]
	[]
	[]
Não sabe ler	[0]
Suscetível / Estatura	[-1]
Medo de afogamento	[-1]
Adora lugares altos	[-1]
Nada de drogas/álcool	[-1]
Empolado e faroleiro	[-1]

Modificadores de Reação

Aparência _____
Status _____
Reputação _____

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo	
Armadilhas/NT3	11	IQ-1	[1]
Arma de Arremesso (Faca)	15	DX	[1]
Arrombamento/NT3	13	IQ+1	[4]
Conhecimento de Terreno (Vila)	13	IQ+1	[2]
Escalada	17	DX+2	[1]
Espadas Curtas	16	DX+1	[4]
Faca	17	DX+2	[4]
Furtividade	15	DX	[2]
Lábia	12	IQ	[2]
Manha	12	IQ	[2]
Punga	15	DX	[4]



ARMADURAS E POSSES

Item	Posição	Custo	Peso
Jaqueta de Couro	Tronco	50	2kg
Roupas		10	1/2kg
Sapatos		40	1
Anel		20	-

ARMAS

Arma	Dano	Alcance	Aparar	Prec	Distância	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO.	Custo	Peso
Faca (Corte)	GeB-3	C,1	10					5			30	0,25
(Perfuração)	GdP-1	C	10					5				
(Arremesso)	GdP-1				4/8	1	A	5	-1			
Adaga (Perfuração)	GdP-1	C	10					5			20	0,125
(Arremesso)	GdP-1				4/8	1	A	5	-1			

INTRODUÇÃO

Esta é uma aventura solo, ou seja, uma aventura para um único personagem. Não há necessidade de um Mestre.

Você pode começar a jogar imediatamente, mesmo que não conheça as regras do **GURPS**. Esta aventura foi planejada para ensinar estas regras durante o seu desenrolar. É mais divertido jogá-la e ver como as coisas funcionam, do que ler as 576 páginas do **Módulo Básico** de uma só vez.

Existem, em alguns pontos, indicações de páginas que você pode consultar, caso necessite de ajuda para lidar com os novos mecanismos. Estas referências em itálicos não são imprescindíveis para a aventura. Elas constam do texto apenas com o intuito de torná-lo mais claro para aqueles que não têm experiência com o sistema. Você pode também consultar, a *qualquer momento*, o índice e o glossário do **Módulo Básico** para resolver alguma dúvida.

Toda vez que uma página for referenciada com o prefixo **MB**, indica que é uma página do **Módulo Básico** e deve ser consultada naquele livro, não neste.

INÍCIO

Você precisará de um lápis, papel e 3 dados de seis faces. Destaque e use o mapa, que descreve o interior da casa, na pág. 11. Você precisará também de um personagem. Para facilitar o início rápido, na página anterior há um personagem pronto para jogar: o Dai Blackthorn. Esse personagem também tem uma planilha no **Módulo Básico**, *Quarta Edição*, mas a planilha apresentada aqui é uma versão anterior dele; use esta, em vez da outra. Você pode fazer uma cópia da planilha para usar como referência durante o jogo.

Se preferir criar seu próprio personagem usando as regras descritas nos capítulos 1 a 8 do **Módulo Básico**, vá em frente. Lembre-se de que Percepção, IQ, e DX são atributos importantes para um ladrão. Seria bom incluir também algumas perícias como Acrobacia, Punga (arte de bater carteiras) e Arrombamento. A Furtividade é *muito* importante. É altamente recomendável não incluir características sobrenaturais ou exóticas, para evitar que seja possível ganhar o jogo muito facilmente.

A aventura pode ser iniciada assim que seu personagem estiver pronto (certifique-se de que ele tem armas e equipamentos adequados). Um comentário importante a fazer é que ladrões não costumam carregar equipamento pesado. Nada de escudo, machado ou qualquer tipo de arco e flecha. Nem pensar em uma espada maior do que um sabre ou terçado. Se você for usar um personagem já existente e ele possuir armas pesadas, deixe-as em casa.

COMO JOGAR

A aventura é dividida em parágrafos numerados. *Eles não devem ser seguidos na ordem numérica, pois não farão sentido.* Ao invés disso, leia o parágrafo número 1 e pule, depois, para o parágrafo indicado no texto.

A maioria dos parágrafos terá pelo menos duas alternativas, e alguns deles várias. Algumas vezes você poderá escolher à vontade; outras, o parágrafo para o qual deverá se dirigir dependerá do resultado dos dados.

É possível que você venha a passar por uma sala mais de uma vez. Se isto acontecer, qualquer coisa que você tenha retirado da sala na passagem anterior não estará mais lá.

Outro detalhe importante é que, se um determinado aposento demandar um teste de Visão para verificar se o personagem é capaz de enxergar alguma coisa, ou um teste de Percepção para verificar se será capaz de perceber algo, ele não poderá voltar ao aposento para novas tentativas. Você terá apenas uma oportunidade em cada lugar da casa, a não ser que o parágrafo especifique algo em contrário.

Quando encontrar um objeto de valor, você só poderá colocá-lo em sua sacola se as instruções assim o indicarem. (Quando se tem um Mestre como árbitro, pode-se apanhar *qualquer coisa*.) Faça uma anotação em sua planilha de personagem sempre que pegar algo. Outro ponto importante a observar é que com sua sacola é possível carregar até 25 kg de saque. Se em algum momento você desejar se livrar de alguma coisa, simplesmente retire-a da sacola e desfaça a anotação existente em sua planilha de personagem.

Sobre Esta Versão para **GURPS**, *Quarta Edição*

A aventura solo *Uma Noite de Trabalho*, inicialmente apresentada no **GURPS Módulo Básico** da *Terceira Edição* nunca chegou a ser lançada oficialmente para a *Quarta Edição*, nem mesmo no idioma original.

É certo que a história foi adaptada oficialmente, segundo relatos do próprio Sean “Kromm” Punch, editor da linha **GURPS** na *Steve Jackson Games*, dados em posts relacionados a este assunto nos fóruns da SJG.

Entretanto, seguindo seu relato, nunca foi lançado como suplemento por razão da pouca prioridade que recebeu na fila do processo de acabamento artístico, imagens, etc.

Por outro lado, nós da *Guilda dos Escribas de Tredroy* achamos que suplementos desse tipo são essenciais para a introdução de novos jogadores ao sistema, por permitir que eles sejam introduzidos às regras básicas, frustrando as expectativas da infame complexidade do sistema.

Esta é uma tentativa amadora de atualizar o texto, as referências e as planilhas dos personagens para a *Quarta Edição*, para permitir que a história possa ser jogada por

jogadores que se interessam em ingressar no **GURPS** pela edição mais recente. Tão logo uma versão oficial seja lançada — se é que será — nós atualizaremos este material.

Por essa razão, atualizamos a planilha do Dai Blackthorne da *Terceira* para a *Quarta Edição*, sem fazer uso da planilha apresentada no **Módulo Básico** desta última, já que nela o personagem apresenta algumas características sobrenaturais, como a Dobra, que o permitiria teleportar durante a aventura.

Para conseguir todo o material traduzido pela *Guilda dos Escribas de Tredroy*, acesse t.me/modulobasico, mesmo que não possua uma conta no *Telegram*, ou mesmo o aplicativo. O endereço para a pasta onde os arquivos estão hospedados aparece na descrição do canal, sem a necessidade de segui-lo ou estar *logado* no aplicativo.

Para receber notificações de atualizações e correções dos materiais traduzidos pela guilda, é recomendável seguir o canal. Sempre que novos erros são encontrados e corrigidos, uma nova versão é disponibilizada e a informação é feita através do canal.

Apesar de você poder querer marcar seu trajeto enquanto se movimenta, nenhum mapa será *exigido*, a menos que você se envolva em uma luta e, mesmo neste caso, ele somente será necessário se você se decidir a utilizar o Combate Tático.

COMBATE

Se você já estiver familiarizado com o sistema de combate do **GURPS**, poderá querer usar o mapa. Por outro lado, poderá preferir optar por um sistema mais básico de combate: ele é mais rápido e não demanda o uso de mapas nem miniaturas, além de ser o mais recomendado para principiantes.

Nem Tudo é Fantasia

O **GURPS** funciona para qualquer tipo de cenário. Esta aventura solo foi escrita como uma fantasia, mas com pequenas modificações ela pode ser transformada em um outro gênero, caso você o deseje.

Faça, por exemplo, as modificações a seguir para transferir esta aventura para uma das cidades-fortaleza do **GURPS Autoduel**.

ATENÇÃO! Não leia o resto deste parágrafo antes de jogar a aventura como ela foi escrita originalmente sob pena de ter parte de sua diversão roubada.

Personagem. O ladrão é agora um João-ninguém de fora da cidade. Ele não tem permissão para carregar nenhuma arma maior que um revólver calibre 22 — caso ele tenha meios para comprá-la.

25, 49, 67, 117, 139, 149, e todas as outras referências a espadas. A arma do vigia não será sua cimitarra e sim uma espingarda calibre 12. É impossível bloquear ou aparaar tiros. Dados da espingarda: Dano 1d+1 pa, Prec 3, Distância 40/800, CdT 2x9, Tiros 5+1(2i), ST 10, Magnit. -6, Rco 1/5. \$330, 3,8 kg.

36, 51, 59, 120. As tapeçarias devem ser substituídas por quadros e posters. O menor deles é um poster antigo dos Beatles. Um sucesso em um teste de IQ com um redutor igual a -1 (IQ-1), indicará ao ladrão que o poster é valioso.

76. O vigia terá um nível de habilidade igual a 14 com Armas de Fogo (Espingarda), 14 em Caratê, e 14 em Arma de Arremesso (Faca), ao invés dos 16 que ele tinha com Espadas de Lâmina Larga. No resto ele é exatamente igual.

98. Existem alguns frascos de cerâmica com tampa de rosca.

140, 174. O frasco tem o nome de uma substância química na tampa. Você deve ser alfabetizado e sair-se bem em um teste de Medicina, para ser capaz de ler o rótulo e saber que o conteúdo do frasco é pomada para queimadura.

Tiros. Se o jogador atirar no guarda ou vice-versa, vá para o parágrafo 75 assim que a luta terminar. O “apito” será agora um ruidoso alarme contra roubo.

É claro que, como Mestre, você pode fazer qualquer outra modificação que desejar; dar uma pistola a Fatso, deixar que a polícia apareça, adicionar mais alguns aposentos à casa... Só depende de você.

REPETINDO AVENTURAS

Esta aventura pode ser jogada várias vezes, com personagens diferentes ou não (no caso de se jogar com o mesmo personagem não seria lícito receber pontos extras ao fim de *cada* jogo). Você acabará aprendendo quais as decisões corretas a tomar em cada etapa, mas mesmo assim não será capaz de roubar tudo o que é possível se não tiver as habilidades e perícias corretas.

Tente táticas diferentes. Não importa se está usando a aventura para aprender o jogo ou apenas se divertindo com ela, você sentirá vontade de explorar todas as suas possibilidades.

Experimente também tipos diferentes de personagens. Fazer o papel de um guerreiro poderia ser interessante. Você poderá falhar na maioria das jogadas que envolvam sua Furtividade, mas com certeza terá menos problemas para lidar com o vigia, quando ele aparecer.

ENSINANDO SEUS AMIGOS

Depois que você tiver aprendido o sistema de jogo do **GURPS**, poderá usar esta aventura para ensinar outros jogadores. Aqui existem duas opções: Você pode deixá-los jogar enquanto observa, ajudando-os a resolver dúvidas, ou pode ler o texto para eles e incitá-los a decidir em conjunto sobre o que desejam fazer. Você pode fazer qualquer alteração que quiser quando você é o Mestre.

Outra coisa divertida a se fazer é ser o Mestre para um grupo de amigos. Deixe-os discutir entre si para tomar as decisões pelo ladrão. Eles estarão cooperando ao invés de competir e com certeza se divertirão com isso.

PRELÚDIO

Você é um ladrão e dos bons. Sua especialidade é roubar os ricos — “Não por uma questão de nobreza”, como costuma dizer, “é que os pobres não têm nada para se roubar!”

Esta noite você está rondando uma parte da cidade particularmente rica. Você não vem aqui com frequência; a entrada do bairro é muito bem vigiada. A grande chance surgiu esta noite, quando o vigia achou a garrafa de uísque que você deixou para ele. Você entrou furtivamente assim que ele adormeceu.

A noite está esplêndida para um ladrão; a lua brilha quase tão intensamente quanto o sol. Você examina as janelas, enquanto desliza entre as sombras, e logo descobre uma que não está trancada. Enfia a lâmina de seu punhal no vão e levanta a aldrava. Vá para o parágrafo 1.



1 Pare um momento para um inventário. Você tem consigo tudo o que costuma carregar (existe uma lista na planilha que descreve o personagem) e um saco de lona com o qual é possível carregar até 25 kg. Agora pode entrar pela janela.

Você deverá fazer um teste de Furtividade assim que entrar. Verifique em sua planilha se você tem esta perícia. Em caso positivo, jogue 3 dados. Se o resultado (a soma dos três) for *menor ou igual* ao seu nível de habilidade (NH), você terá sido bem-sucedido. Caso contrário, terá falhado. (Durante toda esta aventura as jogadas serão normalmente com 3 dados. Todos os testes de habilidade são feitos com 3 dados, a menos que haja alguma especificação em contrário).

Se você *não* tiver a perícia Furtividade marcada em sua planilha, faça um “teste predefinido”. Esta é uma jogada para verificar sua habilidade em uma arte na qual você *não recebeu treinamento*. O substituto para a Furtividade pode ser *tanto* DX-5 *quanto* IQ-5; aquele que for maior. Portanto, se você não tiver Furtividade em sua lista de perícias e, seus atributos IQ e DX forem iguais a 12 e 14 respectivamente, você deverá usar o maior dos dois: 14. 14 menos 5 é 9. Logo, você deve jogar os dados para obter um resultado menor ou igual a 9.

Veja as págs. MB173 e MB343–344 para maiores detalhes sobre Testes de Habilidade e Valores Predefinidos. Uma discussão mais extensa sobre Furtividade pode ser encontrada na pág. MB201.

Agora faça a sua jogada.

Se você for bem-sucedido, vá para o *parágrafo 128*.

Em caso de falha, desvie para o *parágrafo 102*.

2 Se sua ideia brilhante incluía o corte do cordão do sino, você poderá fazê-lo desde que tenha consigo uma faca ou uma espada.

Se você deseja fazê-lo, vá ao *parágrafo 6*.

Caso contrário, volte para o *110*.

Se você pensou em fazer alguma outra coisa... sinto muito! Se estiver jogando com um Mestre, conte-lhe sua ideia e veja se ele o deixa tentá-la. Se você não tiver um Mestre, pode tentar cortar o cordão do sino (vá para o *parágrafo 6*), ou voltar para o *110*.

3 Você acende a vela com as brasas. Se desejar, pode levar a vela e o castiçal consigo. Eles pesam mais ou menos 0,5 kg.

Volte ao *parágrafo 128* e faça uma nova escolha.

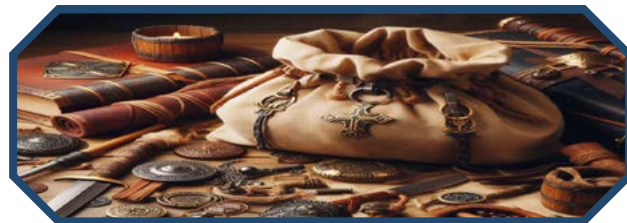
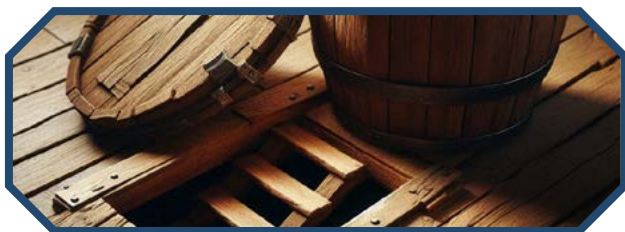
4 O vigia ri. “Muito bem, meu amigo, vou deixá-lo viver”. Ele coloca a lâmina em sua garganta e o leva de volta para a sala de estar. Ele o revista e toma tudo o que você tem de valor — incluindo o que era originalmente seu. Aí, ele o escolta até a porta de entrada e sua aventura está encerrada.

5 Você percebe que uma das tábuas do assoalho da despensa parece estar fora do lugar. Empurra um barril para investigar e descobre um alçapão no assoalho, que depois de aberto revela uma escada.

Se você deseja descê-la, vá para o *parágrafo 71*.

Se preferir estudar melhor o aposento desvie para o *111*.

Em qualquer um dos casos, você sabe que este alçapão existe. Faça uma anotação deste fato. Sempre que estiver em *111*, poderá voltar aqui.



6 Cuidadosamente, você alcança o cordão do sino e tenta cortá-lo sem que o sino soe.

Faça um teste contra DX+3. Em outras palavras, apenas para esta tentativa, o valor de seu atributo DX será considerado 3 pontos maior que o normal... afinal, cortar um cordão não é uma tarefa tão difícil.

Se você foi bem-sucedido, desvie para o *parágrafo 55*.

Caso contrário, você tocou o sino enquanto tentava cortar o cordão. Vá para o *parágrafo 139*.

7 Fatso está mais interessado em salvar sua vida do que seu dinheiro. Ele apanha uma bolsa debaixo de seu colchão. Ela é pequena e seu peso é desprezível, mas o seu tilintar é muito atraente. Você poderá levá-la consigo se desejar, já que agora não tem tempo para descobrir o que há dentro dela, pois alguém vem subindo pela escada.

Se deseja tocar a campainha, desvie para o *parágrafo 78*.

Se deseja esperar e ver quem entra no quarto, vá para o *49*.

8 A chave que você tirou do cordão que estava em volta do pescoço de Fatso serviu como uma luva.

Vá para o *parágrafo 97*.

9 Você não foi rápido o suficiente. A aranha pica-o e a dor é intensa. Seu atributo DX sofrerá uma penalidade de 1 ponto durante todo o resto da aventura, e sua mão ficará inchada e sensível por vários dias. Essa penalidade se aplicará, por consequência, a todas as perícias baseadas em DX.

Se você ainda deseja examinar o frasco, desvie para o *parágrafo 118*.

Se prefere examinar outra coisa qualquer, vá para o *68*.

10 Você está no quarto do vigia e ele está no seu encalço. Não há tempo para estudar a situação. O quarto tem uma passagem para o salão. Vá para o *parágrafo 157*.

11 A única coisa que você conseguiu com seu golpe desajeitado foi acordar o gigante, que agarra a cimitarra (ou o punhal, se *você* estiver de posse da cimitarra) e rola para o lado. Surpreso, você permite que ele se levante. No entanto, a iniciativa ainda é sua e você o ataca novamente com a arma que usou da primeira vez.

Desvie para o *parágrafo 76*.

12 Até onde você consegue discernir, estes tonéis de cerveja estão aqui há muito tempo. Isto é tudo.

Volte para o *parágrafo 16* e escolha novamente.

13 Este frasco está cheio com algum tipo de pó vermelho. Faça um teste de Paladar para tentar identificá-lo. Este é um Teste de Sentido (pág. MB358); jogue 3 dados contra seu atributo Percepção somado a algum bônus, se houver, devido à vantagem Paladar/Olfato Apurado (pág. MB88).

Vá para o *parágrafo 29*, se você for bem-sucedido. Caso contrário, desvie para o *137*.

Se você tiver a desvantagem da Anosmia (ausência de olfato e paladar), não precisará nem se preocupar em tentar cheirar o pó. Neste caso, volte para o *parágrafo 68*.

14 Você começa a subir as escadas de volta à despensa. Faça um teste de Furtividade. Em caso de sucesso, vá para o *parágrafo* 111. Caso contrário, vá para o 117.

15 Esta é a voz da sua consciência. Você é um ladrão, não um assassino. Você realmente deseja fazer isso? Mesmo que você esteja desejando matar alguém a sangue-frio, lembre-se que a Guarda da Cidade e mesmo a Guilda dos Ladrões prestará muito mais atenção a um assassinato do que a um roubo comum.

Se você ainda deseja tentar matar o gigante, vá para o *parágrafo* 21. (Não poderá fazê-lo se tiver a desvantagem Pacifismo.)

Vá para o *parágrafo* 83, se você vai tentar apenas nocauteá-lo.

Se escolheu simplesmente não atacá-lo, vá para o 149.

16 Você está em um depósito debaixo da despensa. Há uma prateleira cheia de garrafas de vinho ao longo de uma das paredes. Existem mais ou menos duas dúzias de tonéis empilhados próximo a uma outra parede. Uma terceira tem um monte de sucata: caixas, estátuas, barricas, etc...

Você tem várias alternativas neste aposento. Lembre-se, quando voltar aqui, que cada uma das opções pode ser escolhida apenas uma vez.

Se você tem a desvantagem Alcoolismo, vá imediatamente para o *parágrafo* 116 — não leia ainda as outras alternativas.

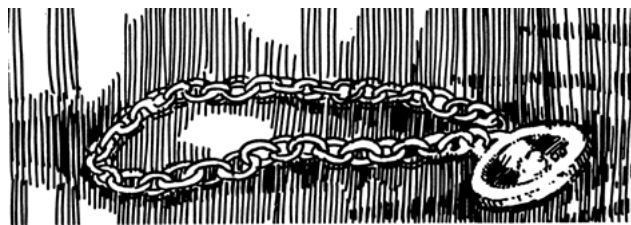
Se quiser examinar a prateleira de vinho, vá para o *parágrafo* 125.

Vá para o 94, se você quiser examinar os tonéis.

Vá para o 154, se preferir examinar a sucata próxima à parede.

Vá para o 14, se você se decidir a sair da sala.

17 As estatuetas pareciam não ter valor, mas examinando a última delas, você descobriu uma abertura e dentro dela um amuleto em uma corrente. Eles parecem ser de ouro puro. Pesam pouco, mas são ricamente trabalhados. Você pode levá-los consigo, se o desejar. Se você deseja examinar o próprio Fatso, vá para o *parágrafo* 52. Se desejar voltar para baixo, vá para o 111.



18 Você está no topo de um lance de escadas. Existe apenas uma porta aqui. Vá para o *parágrafo* 64, se você desejar verificar a porta, ou para o 111, se desejar voltar a descer as escadas.

19 Você rompe o selo e abre a bolsa. Ela começa a soltar fumaça, muita fumaça. Você tenta fechá-la apressadamente, mas é tarde. A fumaça se solidifica e o ataca...

Este é o fim de sua aventura.

20 Você olha em redor por alguns minutos e ergue uma ou duas das estátuas para testá-las, mas não encontra nada que pareça valioso e ao mesmo tempo possa ser carregado. Enquanto procura, você ouve o homem corpulento gemer e resmungar. Você fica imóvel e, logo depois, ele está ressonando novamente.

Vá para o *parágrafo* 43, se você desejar fazer uma busca cuidadosa. Se preferir sair do quarto pela mesma porta que entrou, vá para o 18.

21 É fácil matar um homem adormecido. Pegue uma arma e faça um teste de DX. Somente uma falha crítica (pág. MB348) frustrará sua intenção. Caso isto aconteça, o gigante perderá 2 PV e você deverá se dirigir ao *parágrafo* 11.

Em qualquer outro caso o gigante estará morto e você deverá ir para o *parágrafo* 134.

22 Você se volta e corre, na esperança de se esquivar do gigantesco vigia. Faça um teste de DX — mas você terá que ser rápido, por isso jogue contra DX-5. Em outras palavras, com um atributo DX igual a 14, você precisaria de um resultado menor ou igual a 9 para ser bem-sucedido. Neste caso, você deve ir para o *parágrafo* 63. Em caso de falha, vá para o 50.

23 Você está na cozinha, com o vigia em seu encaço. Se deseja atravessar a despensa, vá para o *parágrafo* 58.

Se deseja mergulhar pela janela, vá para o 113.

Se quiser ficar e lutar, vá para o 95.

24 Você não pôde conter um grito lancinante quando sentiu a dor inesperada. Logo em seguida você ouviu passos em um dos outros aposentos. Vá para o *parágrafo* 58.

25 Os passos estão se aproximando, mas você tem uma vantagem. Você poderá pegar de surpresa quem quer que esteja se aproximando. Então você o vê — um imenso vigia com uma cimitarra, ocupando todo o vão da porta.

Você terá a iniciativa, se desejar lutar. Neste caso vá para o *parágrafo* 76.

Se pretende tentar dissuadi-lo da luta, vá para o 156.

26 Você abre a tampa e descobre dentro um creme branco oleoso. Você pode levá-lo se desejar. Se você deseja experimentar uma porção para ver o que acontece, vá para o *parágrafo* 114. Caso contrário, volte para o 68.

27 Você abre caminho para sua casa por entre ruas e vielas desertas. Se não tiver roubado nada, sua aventura estará terminada. Vá para o *parágrafo* 185, se tiver alguma coisa consigo.

28 Jogue um dado apenas. Se o resultado estiver entre 1-4, vá para o *parágrafo* 17; se for 5-6, vá para o 163.

29 Foi uma sorte você não ter experimentado muito disto. Trata-se de pimenta caiena! Pimenta é rara e valiosa. Você pode levar o frasco se desejar. Volte para o *parágrafo* 68.

30 Você ergue a cimitarra cuidadosamente; ela é muito pesada (2,5 kg), mas você consegue evitar que ela arraste no chão. Você agora tem uma cimitarra. Mais importante do que isso: o vigia *não tem* nenhuma. Se você o encontrar mais tarde, ele estará armado somente com um punhal. (Ele é valente e o atacará de qualquer maneira.)

Se você se decidir a usar a cimitarra, deverá fazê-lo como se fosse uma espada larga. Se você não tem perícia Espadas de Lâmina Larga, você deverá usá-la com seu valor predefinido, DX-5, Rapieira-4, Sabre-4, Espadas Curtas-2, ou Espada de Duas Mãos-4.

Vá para o *parágrafo* 59, se você desejar deixar o aposento; para o 132, se preferir examiná-lo melhor, ou o 160, se quiser atacar o vigia.

31 Uma falha crítica! Você se atrapalhou feio. O alçapão tinha duas folhas, e você estava em cima de uma delas enquanto mexia com a outra. O alçapão se abriu fazendo-o cair. Vá para o *parágrafo* 139.

32 Faça um teste de IQ-4. Em outras palavras, se o valor de seu atributo IQ for igual a 12, você só será bem-sucedido se o resultado do teste for menor ou igual a 8. Em caso de falha, sua ideia, qualquer que tenha sido, não terá funcionado. Volte para o *parágrafo 67* e faça uma outra escolha. Em caso de sucesso, você teve uma ideia *brilhante*. Vá para o **127**.

33 Você saiu pela janela bem a tempo! Ouve o ruído de passos atrás de si e vê um homem olhando para fora. Ele não o vê e fecha a janela novamente.

Se você deseja tentar novamente daqui a meia hora, vá para o *parágrafo 153*.

Se você desistiu e deseja ir para casa, vá para o **27**.

34 Se você ainda não tinha percebido, alguém vai lhe dizer quando tentar passá-la adiante: Isto é pomada para queimadura. Existem dez doses e cada uma delas é suficiente para curar um ponto de dano por queimadura. É possível curar um máximo de até 3 pontos de dano de qualquer um que tenha se queimado. Volte para o *parágrafo 185*.

35 Desvie para o *parágrafo 115*, se você for alfabetizado. Se não for, tudo o que você será capaz de perceber, é que os frascos com rótulos contêm vários tipos de especiarias e ervas aromáticas. E eles estão quase cheios! Vá para o **42**.

36 A tapeçaria pode ser facilmente removida da parede. No momento em que está pronto para começar a enrolá-la, você nota um sinal fora do comum no canto inferior direito.

Faça um teste de Comércio com um bônus de +4. Se você não tiver esta perícia, você deverá somar 4 à sua IQ (devido ao bônus) e subtrair 5 (devido ao valor predefinido). Em caso de sucesso, vá para o *parágrafo 120*. Caso contrário, vá para o **41**.

37 Você nota um movimento detrás do frasco quando vai apanhá-lo. É uma aranha cabeluda, gigantesca. E ela está bem próxima de sua mão direita.

Se você sofre de alguma espécie de Fobia por insetos, aranhas (aracnofobia) ou coisas peludas, vá para o *parágrafo 173*. Caso contrário, vá para o **54**.

Para maiores informações sobre Fobias, veja a pág. MB140.



38 Você corta o cordão com cuidado e o retira suavemente de baixo do pescoço do homem que dorme. Agora você tem uma chave. O que será que ela abre? Não há nada neste aposento, você já examinou tudo e não encontrou nenhuma fechadura. A chave é muito pequena para a fechadura da porta. Ela mais parece a chave de uma gaveta ou cofre. Você a guarda no bolso. Fatso se vira e resmunga em seu sono novamente.

Se você tem intenção de examinar mais detalhadamente o gordo, vá para o *parágrafo 53*.

Se você vai abandonar o aposento, desvie para o **18**.

39 Depois de examinar o alçapão, você percebe que o cordão do sino que existe sobre a cama de Fatso é o seu mecanismo de disparo. Vá para o *parágrafo 136*, se você deseja observar melhor o dispositivo, ou para o **139**, se preferir puxar o cordão para ver o que acontece. Se você quiser cortar o cordão, vá para o **6**.

40 A tampa cai novamente sobre a panela fazendo muito barulho. E agora? Você é capaz de ver algum lugar para se esconder? Faça um teste de Furtividade com um redutor igual a -2. Se você não tiver esta perícia, use seu valor predefinido (IQ -5 ou DX-5). *Neste caso, portanto, você estará jogando contra IQ-7 ou DX -7.*

Vá para o *parágrafo 100* no caso de sucesso, ou para o **93** no caso de fracasso.

41 Você consegue retirar e enrolar a tapeçaria com facilidade.

Pode ficar com ela se quiser. Seu peso é 2,5 kg. Volte para o *parágrafo 171*.

42 Você pode levar tantos frascos quantos desejar (existem 36). Anote o número de frascos que está levando. Cada um deles pesa aproximadamente 0,25 kg. Eles têm boas tampas e não se abirão dentro de sua sacola.

Desvie para o *parágrafo 68*, se quiser examinar os frascos sem rótulo; ou para o **176**, se preferir examinar melhor a despensa.

43 Faça um teste de Visão, ou seja, faça uma jogada contra seu atributo Per acrescido do bônus pela Visão Aguçada, se você possuir esta vantagem. *Veja a pág. MB358 se desejar uma explicação mais extensa sobre Testes de Sentidos.*

Vá para o *parágrafo 28* em caso de sucesso.

Em caso de falha, você chegou à conclusão de que não há muito o que olhar por aqui. Você pode sair por onde entrou (neste caso vá para o **18**); ou pode dar uma olhada em Fatso (vá para o **52**).

44 Os tonéis rolam em sua direção! Tente um teste de Esquiva. Se falhar, você está imprensado debaixo de uma pilha de barris. Pode ser que você sempre tenha sonhado morrer afogado em cerveja, mas com certeza não era bem *isso* o que você tinha em mente. Neste caso, sua aventura está encerrada.

Em caso de sucesso, você foi capaz de sair da frente dos barris e subir alguns degraus. No entanto, os barris fizeram um BOCADO de barulho. Vá para o *parágrafo 117*.

45 Este vinho é muito bom, mas tudo tem seu preço. Seus atributos IQ e DX (e qualquer outra perícia baseada neles) terão seus valores diminuídos em 1 ponto durante todo o resto da aventura. Volte para o *parágrafo 16* e escolha novamente.

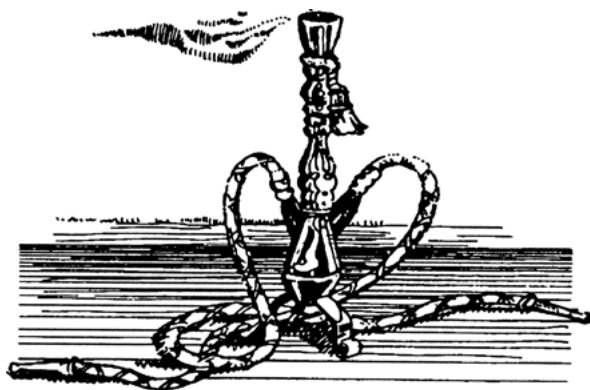
46 Se você tem a vantagem Bom Senso, faça um teste de IQ. Em caso de sucesso, vá para o *parágrafo 60*. Caso contrário, dê uma olhada nas 3 almofadas e decida qual delas deseja cortar. Vá para o *parágrafo 130* se você escolher a almofada vermelha; para o **106** se preferir a almofada amarela, ou para o **87** se decidir pela almofada azul. Volte para o *parágrafo 171* quando tiver terminado.

47 O jogo de chá de porcelana é muito bonito e, muito frágil. A marca do artista na base do bule mostra que ele tem pelo menos 120 anos de idade e deve valer um bom dinheiro, se você conseguir levá-lo para casa intacto.

Faça um teste de IQ. No caso de sucesso, desvie para o *parágrafo 73*.

Em caso de falha, você pode colocar a porcelana em sua sacola, caso queira. Seu peso é praticamente desprezível e sua RD é igual a 0. Qualquer coisa que atinja seu corpo enquanto você a estiver carregando irá quebrá-la.

Se você desejar examinar os narguilés que estão em cima da mesa, vá para o *parágrafo 66*. Se quiser olhar outras coisas na sala, vá para o **171**.



48 Você presta atenção durante vários minutos, mas não ouve nada. Parece que você entrou na casa de dorminhocos. Vá para o *parágrafo 128*.

49 Você está com a faca encostada à garganta de Fatso. A porta se abre. Você se volta e vê um homem imenso preenchendo o vão da porta. Ele tem uma cimitarra na mão e parece estar furioso. O que você faz?

Vá para o *parágrafo 89* se você gira o corpo e esfaqueia Fatso; para o **76** se preferir lutar com o vigia; para o **78** se puxar o cordão do sino; para o **151** se escolher ameaçar Fatso, ou para o **63**, se você decidir tentar sair do quarto.

50 Fatso alcança o cordão do sino num movimento desesperado, e o puxa antes que você possa fugir. O chão se abre sob seus pés e você rola para baixo na escuridão. Vá para o *parágrafo 78*.

51 Existem cinco peças de tapeçaria. Quatro delas são enormes, mas a quinta parece ser pequena o suficiente para ser carregada. Vá para o *parágrafo 36* se você deseja tentar. Caso contrário, volte para o **171**.

52 Fatso está usando alguns anéis e braceletes, mas eles estão tão comprimidos contra a sua pele que você não será capaz de retirá-los sem amputar seus dedos, o que *não* é uma boa ideia. Enquanto examina, ele rola na cama e geme alto. Você dá um salto, mas ele continua adormecido.

Vá para o *parágrafo 180* se deseja continuar a sua pesquisa, ou para o **18**, se preferir abandonar o quarto.

53 Você abusou demais de sua sorte! O gordo acordou e fez o que qualquer pessoa normal faria ao acordar com uma faca no pescoço. Ele gritou. E depois tentou alcançar o cordão do sino.

Devemos fazer uma Disputa de DX (sua DX contra a dele, que é igual a 11), para ver se você foi capaz de impedi-lo de alcançar o cordão. Vá para o *parágrafo 162*, se você vencer a disputa. Se perder ou ocorrer um empate, vá para o **144**.

Para maiores informações sobre Disputas, veja as págs. MB348–349.

54 Você afasta rapidamente sua mão da aranha. Faça um teste de DX. Vá para o *parágrafo 170* em caso de sucesso. Vá para o **9**, se falhar.

55 Você serra o cordão suavemente. No entanto, ele parece estar resistindo à sua arma.

Se deseja usar mais força, vá para o *parágrafo 91*, ou para o **110**, no caso de abandonar a ideia de cortar o cordão.

56 Esta porta dá para o lado de fora. Você dá uma olhada rápida. Não há ninguém vigiando. Se você deseja sair e ir para casa, vá para o *parágrafo 27*. Se preferir voltar para dentro, vá para o **59**.

57 Você não achou nada de interessante na pilha de sucata. Volte para o *parágrafo 16*.

58 Você está na despensa. O vigia está no seu encalço. Subir as escadas não parece ser uma boa ideia. Vá para o *parágrafo 157*, se você deseja ir para o salão principal; para o **23**, se você prefere ir para a cozinha, ou para o **76**, se a opção é lutar.

59 Você está no salão principal. O pé-direito aqui é o dobro do resto da casa. Ele tem aberturas no alto da parede, para circulação de ar. Existem também algumas janelas, todas a uma boa distância do chão. Existe um sofá, com 3 almofadas, ao longo de uma parede. Existem também 4 estátuas: cada uma delas encostada a uma parede diferente. Nas paredes, tapeçarias que parecem ter valor. O resto da mobília inclui: uma mesa baixa, uma pequena estante de livros e alguns narguilés. A sala tem ainda três portas. Uma leva a um hall, a segunda parece dar em um quarto e a terceira está fechada.

Vá para o *parágrafo 111*, se desejar ir para o hall ao pé da escada.

Vá para o **149**, se prefere entrar no quarto.

Vá para o **56**, se deseja testar a porta fechada.

Vá para o **171**, se quer examinar este cômodo.

60 Seu Bom Senso ordena que você pare e raciocine por um instante. Você realmente deseja destruir estas almofadas valiosas na crença de que possa existir alguma coisa de valor dentro delas? Volte para o *parágrafo 124*.

61 Você estava certo de que havia uma armadilha por aqui e tinha razão. Ao ouvir o primeiro ruído dos tonéis deslizando, você corre e sobe a escada. Os tonéis se despedaçam de encontro ao local onde você estava abaixado, fazendo um barulho enorme. Vá para o *parágrafo 117*.

62 A maior parte dos papéis não tem nenhum valor. No entanto, os limericks (poemas sarcásticos) obscenos foram escritos por um poeta famoso que morreu há 250 anos. O receptor fica encantado — “Alguns destes eu nunca havia sequer ouvido”, ele diz — e lhe dá \$400 por eles. Volte para o *parágrafo 185*.



63 O vigia ocupa todo o vão da porta, portanto você terá que esquivar-se dele. Faça uma Disputa Rápida de DX. A do vigia (que é igual a 12) contra a sua (com um redutor de -5 pontos, pois o vigia está em pé). *Para maiores detalhes sobre regras de Evadir, veja a pág. MB368.*

Vá para o *parágrafo 142*, em caso de vitória ou empate.

Em caso de derrota, você terá que enfrentar o vigia. Desvie para o **76**.

64 Colando seu ouvido à porta você ouve apenas um ronco. Se deseja abrir a porta, vá para o *parágrafo 110*. Se prefere descer as escadas novamente, vá para o **111**.

65 A pomada parece funcionar, pois sua queimadura começa a melhorar imediatamente. Todas as penalidades a que você estava submetido devido à queimadura não existem mais.

Volte para o *parágrafo 114*.

66 Os narguilés já tiveram bastante uso; eles estão embaciados pelo lado de fora e têm bastante resíduo em seu interior. Para uma avaliação mais profunda, faça um teste de IQ.

No caso de falha, você não percebe mais nada e pode levá-los consigo, se desejar. Volte para o *parágrafo 129*.

No caso de sucesso, vá para o **145**.

67 ATCHIM! Você consegue se recuperar de seu acesso de espirros bem a tempo de ver um homem gigantesco que se aproxima empunhando uma cimitarra.

Se você deseja ficar e lutar, vá para o *parágrafo 76*.

Se prefere fazer uma retirada para a cozinha, vá para o **23**.

Se deseja tentar passar pelo guarda, vá para o **81**.

Se tem alguma outra ideia, vá para o **32**.

68 Imagine que os frascos estão numerados de 1 a 5, da esquerda para a direita. Decida qual deles você deseja examinar.

Caso o escolhido seja o de número 1, vá para o *parágrafo 13*.

Se deseja examinar o frasco 2, vá para o **182**.

Se deseja examinar o frasco 3, vá para o **77**.

Se deseja examinar o frasco 4, vá para o **37**.

Se deseja examinar o frasco 5, vá para o **140**.

Quando tiver terminado, vá para o **176**.

69 A bolsa contém mais ou menos uma dúzia de pedras preciosas, todas embrulhadas em papel. Faça um teste de Comércio ou de Joalheiro (o valor predefinido é IQ-5 para Comércio, e IQ-6 para Joalheiro). Vá para o *parágrafo 82*, se for bem-sucedido.

No caso de falha, você não sabe nada de importante sobre as pedras preciosas. No entanto, elas são bem bonitas. Você pode levá-las consigo, se desejar.

Se você deseja examinar os papéis que encontrou no cofre, vá para o *parágrafo 172*. Caso contrário, deixe-os onde estão e volte para o **16**.

70 A espada raspa o piso de pedra do quarto quando você tenta erguê-la. Instantaneamente você sente o peso de uma mão sobre seu ombro. “O que é que você quer com minha espada?”, o homem pergunta enquanto a toma de suas mãos.

Você pode tentar sair da situação na conversa (desvie para o *parágrafo 156*), ou Desvencilhar-se. Se optar pela manobra “Desvencilhar-se”, faça uma Disputa Rápida de ST com o vigia, que tem ST igual a 12 (ele o está segurando apenas com uma das mãos, e por isso, não ganha nenhum bônus, veja *Desvencilhar-se*, pág. MB371).

Se você for bem-sucedido, vá para o *parágrafo 105*. No caso de falha, vá para o **146**.

71 Ei! Está escuro aqui embaixo! Você desce as escadas e se vê numa escuridão quase completa. Se tiver uma tocha, lampião ou vela acesos, ou a vantagem Visão Noturna, vá para o *parágrafo 16*.

Se não, você pode tornar a subir (volte para o *parágrafo 14*), ou tatear pelo porão escuro (vá para o **143**).

72 O vinho custa apenas algumas moedas de cobre por garrafa — não vale a pena roubá-lo. Vá para o *parágrafo 45*, se você desejar beber uma garrafa. Se não, vá para o **16**.

73 Você teve uma ideia brilhante — coloque a porcelana dentro das almofadas para evitar que elas se quebrem. (Uma pena, se você já havia cortado as almofadas anteriormente. Neste caso deve voltar para o *parágrafo 47*.) Se você ainda tem as almofadas, a porcelana terá um RD igual a 2 enquanto estiver em sua sacola (se você for atingido por um golpe que provoque mais do que 2 pontos de dano, a porcelana se quebrará). Para obter este resultado você deve usar as três almofadas (que pesam 1,5 kg). O peso da porcelana é desprezível.

Vá para o *parágrafo 66*, se você desejar examinar os narguilés que estão sobre a mesa ou para o **171**, se preferir olhar outras coisas na sala.

74 Se o resultado de seu teste em Arrombamento tiver sido uma falha crítica (igual a 18; igual a 17 caso seu NH seja de 15 ou menos; ou que o resultado exceda em 10 pontos o seu NH em Arrombamento — veja *Falha Crítica*, pág. MB348), vá para o *parágrafo 90*. No caso de falha com um resultado diferente dos acima, você poderá fazer novas tentativas. Se esta for sua intenção, você deverá voltar para o *parágrafo 122*, mas subtraia 1 do seu nível de habilidade em Arrombamento (isto é cumulativo, ou seja, você deverá subtrair 2 se já tiver falhado duas vezes, e assim por diante).

Ou você pode olhar o resto do aposento. Neste caso, vá para o *parágrafo 16*.

75 Você conseguiu vencer o vigia, mas ouve um apito. O dono da casa, aterrorizado pelo tumulto, chamou a guarda noturna. Você escapa rapidamente pela porta de entrada e mergulha numa viela. Em breve você está a salvo em casa. Vá para o *parágrafo 185*.

76 Esta é a cena da Grande Luta. O vigia joga primeiro, a menos que tenha sido dito especificamente que a iniciativa é sua. Vamos usar aqui as regras simplificadas de combate, ou, se você preferir, o sistema completo. Neste caso, você usará também o mapa existente na pág. 11.

Você pode pôr sua sacola no chão para diminuir sua Carga. Se o fizer, o vigia não a apanhará enquanto a luta não terminar. Mas, se você tiver que fugir, precisará gastar um turno para apanhá-la novamente; senão, fugirá sem ela.

A sequência de combate é a seguinte: Suponha que o vigia tem a iniciativa. Ele deve jogar 3 dados e conseguir um resultado menor ou igual ao nível de habilidade que ele tem na arma que está usando. Se for bem-sucedido ele o terá acertado (talvez). Se ele tiver falhado, o turno estará terminado para ele.

Se o vigia foi bem-sucedido, você tem que se *defender*. Some o valor total do Bônus de Defesa (BD) oferecido pela sua armadura (e escudo, se você tiver improvisado um), ao valor da Defesa Ativa que escolher. A planilha de seu personagem tem 3 defesas: Esquiva, Aparar e Bloqueio (se você tiver um escudo). Jogue 3 dados. Se o resultado for menor ou igual ao valor total de sua defesa, o vigia não terá conseguido atingi-lo.

Se você *tiver sido* atingido, o vigia fará uma Avaliação de Dano. Sua planilha mostra que ele é capaz de infligir 1d+3 pontos de dano. Isto significa que você deve jogar 1 dado e somar 3 ao resultado. Este valor será a quantidade básica de dano que ele causou.

Subtraia a Resistência a Dano (RD) oferecida pela sua armadura, e a vantagem Resistência a Dano (Pele Resistente) de sua pele, se houver. O resultado indicará a quantidade de dano que realmente o afeta. Porém, como o ataque foi feito com uma arma que causa dano por corte, o valor final obtido deverá ser *acrescido* de um bônus de 50% e, a seguir arredondado para baixo.

Exemplo: O vigia consegue um resultado de 2 em seu dado. $2+3 = 5$. O dano básico é igual a 5. Digamos que sua armadura é feita de couro (RD igual a 1). Isto significa que você foi realmente atingido por 4 pontos, que aumentados em 50% dão um resultado igual a 6. Estes pontos devem ser subtraídos de seus Pontos de Vida (PV) e serem aplicados como um redutor ao teste de habilidade do ataque *apenas* do turno posterior, por efeito do choque (veja *Choque*, pág. MB419).

Depois do ataque do vigia vem a sua vez de atacar e a dele de se defender. Siga o mesmo procedimento.

O personagem que tiver o valor de seu atributo PV reduzido a zero, deverá fazer um teste contra o valor básico de sua Vitalidade (HT) em todos os turnos, antes de fazer qualquer movimento. Uma falha significará que ele caiu inconsciente.

Esta é uma visão bastante simples do sistema de combate. Veja os capítulos 11, 12, 13 e 14 do Módulo Básico, para regras mais detalhadas.

Se você derrotar o vigia, vá para o **parágrafo 75** se vocês estavam dentro da casa, ou para o **185**, se você já tinha saído.

Você pode tentar fugir, se o resultado da luta não lhe estiver sendo favorável. Vá para o **parágrafo 81**, se estiver usando regras simplificadas de combate, ou para o **169**, se você tiver escolhido o sistema completo de regras.

Vá para o **parágrafo 141**, se o vigia conseguir nocauteá-lo.

77 Este frasco faz barulho quando você o chacoalha. Abrindo-o, você encontra um punhado de moedas de prata que valem \$20. Você pode deixar o frasco e ficar com as moedas que têm peso desprezível. Volte para o **parágrafo 68**.

Max, o Vigia

O vigia Max tem uma aparência terrivelmente ameaçadora

Atributos: ST 12, DX 12, IQ 10, HT 11.

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+2, BC 14, PV 12, Vont 10, Per 10, PF 11, Velocidade Básica 5,75, Deslocamento Básico 5, Esquiva 8, Aparar 11 (Cimitarra), 10 (Faca).

Vantagens: Gigantismo; Senso do Dever (Fatso).

Perícias: Espadas de Lâmina Larga-16; Faca-16.

Armas: Cimitarra: 2d corte, 1d+3 corte, 1d cont, Alcance 2, \$650, 2,5kg; Faca: 1d corte, 1d-1 perf, Alcance C, Distância 10/17, Prec 0, \$40, 0,5kg.

Modificadores de reação: -2 habitualmente; +1 em combate.



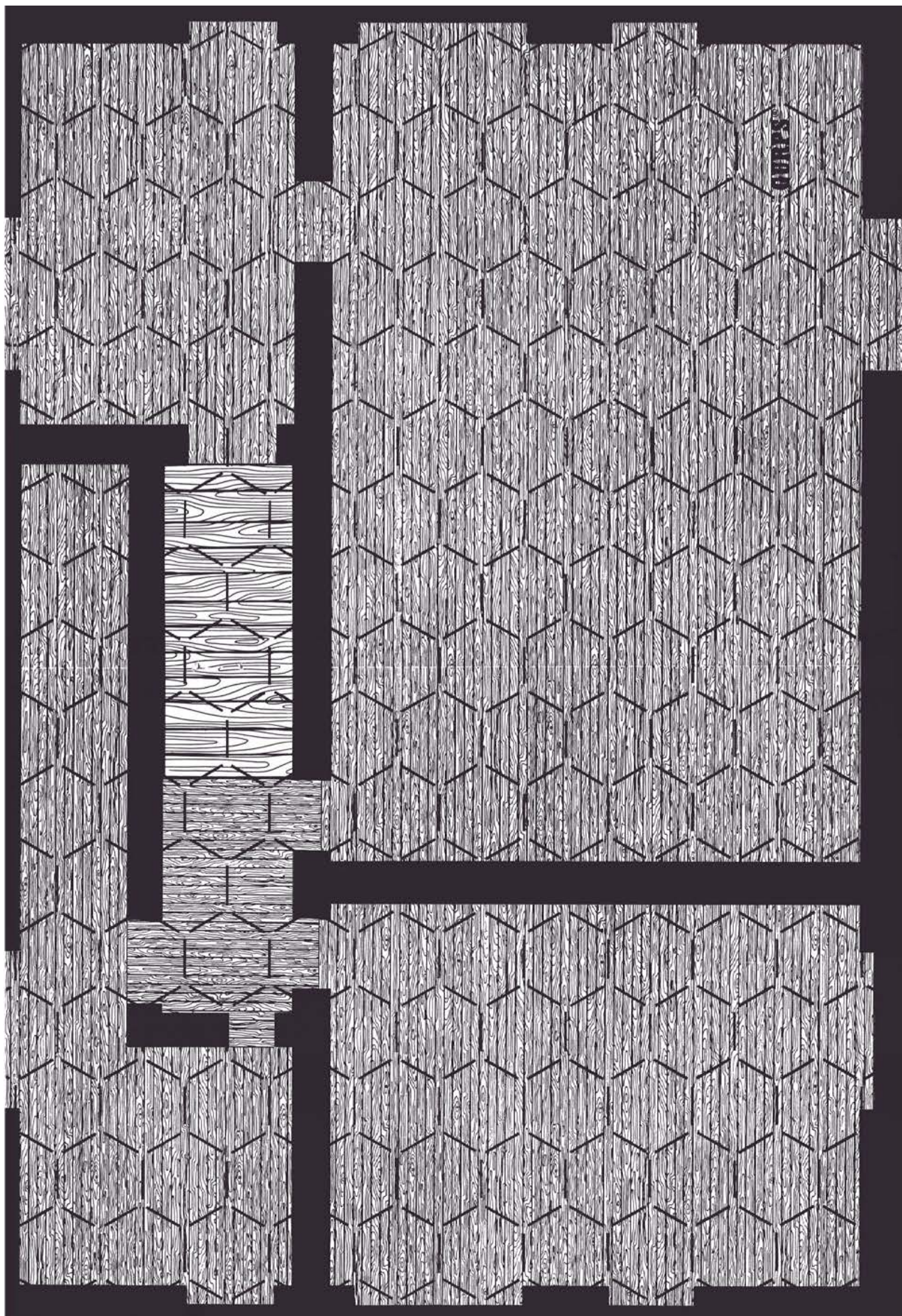
78 A última coisa que você vê é a figura imensa do vigia com a cimitarra levantada. Então, um alçapão se abre no chão e você cai. Você sofrerá 3d-9 pontos de dano devido à queda. Jogue 3 dados e subtraia 9 do resultado para avaliar a quantidade de dano sofrido (o valor não poderá ser inferior a zero). Um sucesso em um teste de Acrobacia (ou seu valor predeterminado, DX-6, se não possuir a perícia), significará que você não sofreu nenhum dano devido à queda. Você cai em um pequeno cômodo. A porta está aberta, e através dela você vê uma outra, que parece dar para a rua. Você se levanta rapidamente.

Vá para o **parágrafo 10**, se deseja fugir ou para o **76**, se preferir esperar para ver se o vigia voltará.

79 ATCHIM! Isso é forte! Você ouve passos no quarto ao lado e vê a sombra de uma figura imensa. A luz do luar reflete-se na lâmina erguida de uma espada. Você sente vontade de espirrar de novo. Faça um de teste de HT.

Em caso de sucesso, você terá conseguido evitar o espirro e poderá correr em direção à janela da cozinha. Vá para o **parágrafo 23**.

No caso de uma falha, você terá sido surpreendido por um acesso de espirros. Vá para o **67**.



80 Você fica cego! A pomada queima como fogo. Faça um teste de HT. Em caso de sucesso, sua vista terá clareado o suficiente para você conseguir tatear o caminho até a janela e daí para sua casa.

No caso de falha a dor o fará gritar. Você vai de encontro às prateleiras e derruba vários frascos. É quase um alívio quando o punho do vigia o envia para o mundo dos sonhos. Vá para o *parágrafo* 141.

81 Você tenta passar pelo vigia. Esta é uma manobra de Evasão.

Faça uma Disputa Rápida de DX. A do guarda é igual a 12. A sua estará submetida a um redutor igual a -5 pois o vigia está em pé. *Para regras detalhas da Evasão, veja na pág. MB368.*

Se você perder (ou empatar), o vigia terá conseguido bloquear seu caminho, impedindo-o de fugir. Você perdeu um turno. O vigia pode atacá-lo novamente. Volte para o *parágrafo* 76.

No caso de vitória, você terá conseguido passar por ele. No entanto, ele sairá no seu encalço. Vá para o *parágrafo* 157.

82 As pedras valem um bocado de dinheiro, em torno de \$7.500. Certamente você as guardará no bolso. O peso é desprezível. Vá para o *parágrafo* 172 se desejar dar uma olhada nos papéis que você encontrou no cofre. Caso contrário, deixe-os onde estão e volte para o 16.

83 Não existe nenhuma maneira segura de nocautear alguém sem machucá-lo. No entanto, um golpe no alto da cabeça com alguma coisa pesada normalmente não terá efeitos permanentes se tiver sido bem dosado. Você precisa de alguma coisa que provoque dano por contusão. Um porrete ou uma frigideira seria o ideal. Você poderá usar seu próprio punho se não tiver nada melhor (lembre-se que seu punho provoca um dano igual a “GdP-1”).

Escolha sua arma e faça seu teste para tentar atingir seu oponente. Um homem adormecido é um alvo muito fácil; logo, qualquer resultado que não represente uma falha crítica (17 com NH 15 ou menos; 18; ou uma margem de fracasso de 10 ou mais em relação ao NH efetivo — veja *Falha Crítica*, pág. MB348) irá acertá-lo em cheio. No caso de o resultado ser uma falha crítica, o gigante não sofrerá nenhum dano, a não ser em seu orgulho pessoal e acordará. Volte imediatamente para o *parágrafo* 11.

Caso contrário, você o atingiu. Faça uma jogada para avaliar o dano que você provocou de acordo com a arma utilizada (veja a pág. MB378). O fato de este golpe ter atingido uma parte vulnerável da cabeça (o cérebro), faz com que ele tenha resultados especiais, descritos na *Tabela de golpe Fulminante na Cabeça*, pág. MB557. Comece subtraindo 2 do resultado de sua jogada para avaliação do dano (devido à RD do crânio ser igual a 2).

Multiplique o valor resultante por 4. Se o resultado final da avaliação de dano tiver sido superior à metade do atributo PV do vigia (maior ou igual a 6, neste caso), faça um teste de HT para a vítima, com uma penalidade de -10. Se o teste de HT fracassar — e ele fracassar, no caso do vigia que tem HT 11 — a vítima ficará atordoada. Se a margem de fracasso (veja Grau de Sucesso ou Fracasso, pág. MB347) for superior a 5, a vítima terá sido nocauteada e ficará inconsciente. O atributo HT do gigante é igual a 11. Se o resultado original da avaliação de dano tiver sido igual a 3, ele estará atordoado. Volte para o *parágrafo* 164.

Se o resultado original estiver entre 4 e 7, ele ficará fora de si tempo suficiente para você saquear a casa. Vá para o *parágrafo* 134.

Se o resultado original tiver sido maior ou igual a 8, então pelo menos 6 pontos terão conseguido ultrapassar a proteção do crânio. Este valor multiplicado por 4 significará que a lesão sofrida pelo gigante foi grande o suficiente para levar o valor de sua HT de 11 para -11, ou menos. Isto *poderia* matá-lo.

Para os objetivos desta aventura, jogue um dado. Se o resultado estiver entre 1–3, o gigante estará morto, entre 4–6 ele estará nocauteado. Vá para o *parágrafo* 134 de qualquer maneira.

84 A pomada produz uma sensação agradável e nada mais. Volte para o *parágrafo* 114.

85 Você ouve passos no quarto ao lado enquanto examina a cozinha. Alguém está vindo verificar qual a causa do barulho que você fez.

Faça um teste de Furtividade com um redutor igual a -2 (você está com pressa). Se você não possuir esta perícia (o que é que você está fazendo como ladrão?), use seu valor predefinido DX-5 ou IQ-5 (o que for melhor), com o redutor adicional igual a -2 por estar com pressa.

Vá para o *parágrafo* 100 em caso de sucesso, ou para o 93 em caso de falha.

86 Você vai na ponta dos pés até onde a espada está. Você a pega cuidadosamente pelo punho e...

Faça um teste de Destreza (DX), com um redutor igual a -6 (apanhar uma espada sem fazer barulho é muito difícil, por isto a existência desta penalidade).

Vá para o *parágrafo* 30 em caso de sucesso, ou para o 70 em caso de falha.



87 Você corta a almofada e voa pena para todo lado. Você não encontra nada de valor, a não ser algumas moedas de cobre enferrujadas (valendo \$1), que estavam no sofá, atrás da almofada que agora está completamente inutilizada. Volte para o *parágrafo* 46.

88 O vigia conseguiu agarrá-lo. Vocês estão agora em Combate Corporal. Você pode tentar uma manobra Desvencilhar-se.

Faça uma Disputa Rápida de ST. A Força (ST) do vigia é igual a 12 e ele não recebe nenhum bônus, pois o está segurando com apenas uma das mãos. A outra está segurando a espada.

Se você vencer a disputa, terá conseguido se soltar e poderá correr para a despensa (*parágrafo* 58), ou tentar sair pela janela (*parágrafo* 113).

Vá para o *parágrafo* 76, no caso de derrota ou empate ou se quiser lutar de qualquer maneira.

Para maiores informações, veja as regras de Combate Corporal nas págs. MB370–372 e MB391–392.

89 Você mergulha a faca na garganta de Fatso. Ele gorgoleja, suspira e cai de costas, morto. Sua vitória, no entanto, dura pouco.

O pouco tempo gasto para encerrar a carreira de Fatso foi suficiente para o vigia surgir atrás de você. É hora de lutar. *As regras de combate estão explicadas nos capítulos 11, 12 e 13 do Módulo Básico. Se você ainda não estiver familiarizado com elas, use o sistema simplificado. As jogadas de dados necessárias estão descritas a seguir.*

O vigia ataca primeiro, fazendo um teste de sua habilidade com as armas que é igual a 16. Se o resultado do teste for menor ou igual a 16, ele terá conseguido atingi-lo. Neste caso você deve fazer sua jogada de defesa. A única defesa de que você dispõe é a “Resistência a Dano” (RD), decorrente de alguma armadura que você esteja usando. Você não tem nenhuma possibilidade de defesa ativa, porque ele o pegou pelas costas. Para saber quantidade de dano sofrida, jogue um dado e adicione 3 ao resultado (1d+3). Este é o dano básico causado pelo golpe do vigia. Subtraia dele a Resistência a Dano (RD) de sua armadura e você saberá quantos pontos de dano você recebeu. Aumente este valor em 50% (a espada é uma arma que causa dano por corte, e o ferimento provocado por este tipo de arma, que consegue ultrapassar uma armadura, recebe um bônus de 50%). Subtraia esse total de dos seus Pontos de Vida (PV) e aplique-o como redutor — limite de 4 — ao seu ataque apenas no turno posterior, por efeito do choque (*veja Choque, pág. MB419*). Se o valor deste seu atributo PV não ficou abaixo de zero devido ao ataque do vigia, você poderá continuar lutando. Vá para o *parágrafo 76* e lembre-se de que *agora* o vigia lutará até a morte. É claro que, se você morrer, sua aventura estará encerrada.

Você terá livre acesso à casa toda, se conseguir vencer o vigia. Ignore daqui por diante todas as referências a outras pessoas que você encontrar. Não volte para o *parágrafo 75* mesmo que você já tenha sido instruído a fazê-lo. Volte para o **110**.

90 Esta foi uma Falha Crítica. Você realmente se atrapalhou todo e caiu numa armadilha. Você ouviu um “click” e o barril no qual estava trabalhando desapareceu. Depois veio um estrondo e os barris começaram a se movimentar. Você havia pensado na possibilidade de haver uma armadilha aqui?

Faça um teste de perícia Armadilhas (o valor predefinido para quem não tem esta perícia é igual a IQ-5 ou Arrombamento-3). Se você tiver a vantagem Noção do Perigo, poderá *também* fazer um teste de Percepção para ver se você tinha “sentido” que havia alguma coisa errada.

Se você obteve sucesso em alguma destas jogadas, vá para o *parágrafo 61*. Caso contrário, vá para o **44**.

91 A cobertura desfia e você percebe que a corda tem uma alma de metal, como uma cota de malha muito fina. Será impossível cortar este cordão.

Faça outro teste de DX e desvie para o *parágrafo 110* em caso de sucesso. Uma falha significará que você puxou a corda enquanto tentava cortá-la. Neste caso, vá para o *parágrafo 139*.

92 Opa! Você deveria ter se lembrado que a tampa da panela poderia estar quente, antes de pegá-la. Tente um teste de DX com um redutor igual a -2 para ver se conseguiu evitar a queimadura. Desvie para o *parágrafo 168*, em caso de sucesso ou para o **138**, em caso de fracasso.

93 Você olha em redor desesperado. Parece não haver nenhum lugar onde se esconder. Ouve passos que se aproximam vindos de outro aposento. Se você ao menos conseguisse alcançar a janela, estaria salvo.

Faça um teste de DX e desvie para o *parágrafo 33*, se for bem-sucedido. Se você falhar ou desejar lutar com quem quer que esteja se aproximando, então desvie para o **25**.

94 Os tonéis cheiram levemente a cerveja. Eles estão enrolados e estampados com o selo imperial de impostos. Todos parecem estar cheios. Faça um teste de Percepção. Desvie para o *parágrafo 177* em caso de sucesso, ou para o **12** se houver falha.

95 O vigia conseguiu alcançá-lo. Ele está com raiva e pronto para a luta. Faça um teste de Percepção com um redutor igual a -2. Desvie para o *parágrafo 123* em caso de sucesso, ou para o **76** em caso de falha.

96 Dadas as circunstâncias, Fatso concorda rapidamente. O vigia é rude, mas obediente e se afasta. Você percebe que sua noite de trabalho terminou e caminha lentamente em direção à saída usando o dono da casa como refém. Quando chegam à porta de entrada você liberta Fatso e desaparece na noite depois de uma vênua zombeteira.

Vá para o *parágrafo 185*.

97 A tampa do barril se abre revelando uma pilha de livros e papéis, e uma pequena bolsa que parece oleosa ao tato e está selada com um lacre de chumbo. Dá para sentir que existem algumas bolotas e alguma coisa que estala dentro da bolsa.

Vá para o *parágrafo 172*, se você quiser examinar os papéis; para o **69**, se preferir abrir a bolsa, ou para o **16**, se nenhum dos dois lhe interessa.

Faça uma anotação em sua planilha, no caso de levar a bolsa sem abri-la. Vá para o *parágrafo 172* (para examinar os papéis) ou para o **16** (para continuar sua busca).

98 Você vê alguns frascos (destes usados em farmácias), em uma das prateleiras. A maioria deles tem rótulo.

Se você for alfabetizado desvie para o *parágrafo 101* para ver o que eles dizem.

Restam ainda várias opções se você não for alfabetizado:

Pode deixar os frascos quietos. Vá para o *parágrafo 176*.

Pode apanhar alguns aleatoriamente. Vá para o **42**.

Pode parar e abrir alguns deles. Vá para o **35**.

99 Faça um teste de Visão. O valor básico é o do seu atributo Percepção. Bônus por ter Visão Aguçada ajudarão neste caso.

Desvie para o *parágrafo 126* em caso de sucesso, ou para o **128**, se houver falha.

100 Você consegue achar um canto escuro para se esconder.

Foi uma sorte, pois um homem gigantesco entra no aposento para ver o que está acontecendo. Ele olha em volta, mas não o vê. Depois de alguns momentos ele vai embora.

Daqui por diante, sua Furtividade estará submetida a um redutor de -2 em todas os testes que a envolverem, por ter alertado o vigia. (Esta penalidade é cumulativa.)

Vá para o *parágrafo 128*.

101 Os rótulos da maioria dos frascos indicam que eles contêm especiarias e ervas aromáticas. Doze deles têm o nome de especiarias comuns. Vinte deles têm nomes de ervas aromáticas moderadamente raras. Quatro têm o nome de ervas realmente difíceis de se obter. Cinco não têm rótulo.

Se desejar levar algum dos frascos, desvie para o *parágrafo 42*.

Se desejar abrir algum dos frascos, vá para o **135**.

Se preferir ignorá-los, vá para o **176**.

102 Você se desequilibrou por um instante enquanto escalava a janela. Na queda seu pé sofreu uma pancada bastante forte contra o solo, provocando um som surdo, mas audível. Você imagina ter ouvido alguma coisa se movendo pela casa. Pode ser apenas sua imaginação, ou pode ser alguém se movimentando. O que você fará?

Vá para o *parágrafo 85*, se você deseja ignorar o ruído e continuar de onde havia parado.

Vá para o **48**, se você deseja ficar quieto por alguns instantes para ver se o barulho para.

103 Após observar por alguns instantes, você percebe que a sucata não passa de sucata mesmo. Não há absolutamente nada de valor aqui, a menos que você volte pela manhã e cobre o dono da casa por ter levado tudo isto embora — mas isto é um trabalho honesto demais para você.

Volte para o *parágrafo 16*.

104 Você tem três possibilidades, pense rápido! Vá para o *parágrafo 156*, se pretende escapar desta situação usando sua Lábria.

Se preferir ficar e lutar, desvie para o **76**.

Vá para o **81**, se você quiser tentar fugir.

105 Você conseguiu escapar da mão de seu adversário enquanto ele tentava apanhar a cimitarra. Vá para o *parágrafo 104*.

106 Você abriu a almofada e voou pena para todo lado. No entanto, não há nada de valor dentro dela. A almofada está completamente inutilizada.

Volte para o *parágrafo 46*.

107 Argh!! Isso tem um sabor *horrível* e provoca náuseas! Subtraia um ponto de seu PV.

Volte para o *parágrafo 114*.

108 Você segura a chave com cuidado e prepara o punhal para cortar o cordão. Faça um teste de Punga. Se você nunca estudou esta arte, use o valor predefinido que é DX-6, Surrupiar-5, ou Prestidigitação-5.

Vá para o *parágrafo 38*, em caso de sucesso, e para o **53**, em caso de falha.

109 Você está no quarto do vigia. Não há nenhuma mobília, a não ser pela esteira grosseira no chão e um armário sob o vão da escada. Existe uma única saída do quarto e o vigia está parado bem ali.

Vá para o *parágrafo 76*, se você pretende enfrentar o vigia ou para o **81**, se preferir tentar se esquivar.

110 Você está no quarto do proprietário da casa. Há uma única pessoa aqui: um homem atarracado de barbas brancas, usando um espalhafatoso pijama de seda. Ele ronca alto. O quarto é enfeitado com várias estatuetas e objetos de arte. Há uma sineta pendente do forro ao lado da cama.

Se você deseja procurar alguma coisa para roubar, vá para o *parágrafo 20*.

Se preferir sair por onde entrou, vá para o **18**.

Se tiver alguma outra ideia brilhante que gostaria de tentar, faça um teste de IQ e desvie para o *parágrafo 2* em caso de sucesso, ou escolha entre procurar algo para roubar ou deixar o quarto, no caso de falha.



111 Você está em um pequeno hall que dá passagem para várias partes da casa. De frente para a escada e no sentido horário temos: escadas que sobem e dobram à esquerda, um grande salão, a cozinha e uma despensa.

Se você deseja examinar a despensa, desvie para o *parágrafo 159*.

Se quiser ir à cozinha, vá para o **128**.

Se preferir ver onde vai dar a escada, vá para o *parágrafo 18*.

Se optar por ir ao salão, vá para o **59**.



112 Alô! Aqui é sua consciência... Você REALMENTE deseja matar este homem? Você pode se meter em encrenca, se roubar alguma coisa; mas pode acabar morto, se cometer assassinato. A Guilda dos Ladrões e a Guarda da Cidade ficarão muito interessadas em você. Pense rápido, pois alguém vem subindo a escada.

Você ainda tem tempo para matá-lo, se é o que deseja fazer — a menos que tenha a desvantagem Pacifismo.

Desvie para o *parágrafo 89*, se você o matar.

Vá para o **49**, se você decidir esperar e ver quem vem subindo, ou para o **7**, se deseja amedrontar Fatso para lhe tirar dinheiro.

113 Faça um teste de habilidade em Acrobacia (cujo valor predefinido é DX-6).

Se for bem-sucedido, você será capaz de mergulhar através da janela e correr antes de o vigia agarrá-lo. Vá direto para casa e de lá para o *parágrafo 185*. Vá para o **121**, no caso de falha.

114 O que você deseja fazer com o creme branco oleoso? Experimentá-lo em um fermento? *Parágrafo 131*.

Testá-lo numa queimadura? *Parágrafo 65*.

Esfregá-lo na pele? *Parágrafo 84*.

Provar um pouco? *Parágrafo 107*.

Esfregar nos olhos? *Parágrafo 80*.

Nada disso? Você pode ficar com o frasco, se desejar. Volte para o *parágrafo 68*.

115 Você verifica se o conteúdo dos frascos é igual ao que está especificado nos rótulos e percebe que todos são acurados. A maioria destes frascos está quase cheia. Vá para o *parágrafo 42*.

116 Faça um teste de Autocontrole baseado no valor alvo (veja *Desvantagens Mentais e Autocontrole*, págs. MB120–121) da sua desvantagem Alcoolismo.

Em caso de sucesso, vá para o *parágrafo 16* e escolha livremente.

Se não for bem-sucedido, você se servirá generosamente do vinho e da cerveja. Seus atributos DX, IQ, e Per sofrerão um redutor de -2 por todo o resto da aventura. Isto reduz, também em 2 pontos, seu NH em todas as suas perícias baseadas em DX, IQ, ou Per. Volte para o *parágrafo 16*.

Para maiores detalhes sobre Alcoolismo veja a pág. MB122.

117 Quando você vem saindo do porão, vê algo que não estava lá antes: um homem gigantesco com uma cimitarra na mão. “Vou lhe dar 5 segundos para explicar o que você está fazendo aqui”, ele berra, “mas isto também não me importa muito”; e avança em sua direção.

Vá para o *parágrafo 156*, se você pretende convencer seu novo amigo a não trucidá-lo.

Para o **76**, se desejar ficar e lutar.

Para o **81**, se sua opção for tentar fugir passando pelo guarda.

118 O frasco contém algumas moedas de cobre que pesam 0,5 kg e devem valer uns \$2. Você pode pegar o frasco e as moedas, se desejar. Volte para o *parágrafo 68*.

119 Você pode levar as colheres, se desejar. Faça um teste de habilidade em Comércio (cujo valor predefinido é IQ-5), enquanto estuda a porcelana.

Vá para o *parágrafo 47*, em caso de sucesso.

No caso de falha, você decide que a porcelana tem uma aparência gasta e não quer ter que se preocupar com algo tão frágil.

Se você quer examinar os narguilés, vá para o *parágrafo 66*.

Se prefere examinar o resto da sala, vá para o **171**.

120 A marca é de Jharno, um tecelão de muito sucesso no momento. Pode ficar difícil vender esta peça quando a notícia de seu roubo se espalhar. No entanto, seu receptor certamente será capaz de encontrar um comprador em algum lugar distante, onde a peça não será reconhecida.

Se você desejar retirar a tapeçaria da parede, vá para o *parágrafo 41*.

Se desejar procurar alguma outra coisa, vá para o **171**.

121 O vigia conseguiu alcançá-lo e está tentando Segurá-lo.

Vocês estão envolvidos num Combate Corporal.

Faça uma Disputa Rápida de *Destreza (DX)* (a DX do vigia é igual a 12 mais um bônus de 3, por estar agarrando você).

No caso de vitória ou empate, você tenta alcançar a janela novamente. Vá para o *parágrafo 113*.

Em caso de derrota, o vigia conseguiu apanhá-lo. Vá para o **88**.

Para maiores informações, veja as regras de *Combate Corporal* nas págs. MB370–372 e MB391–392.

122 Faça um teste de habilidade em Arrombamento com um redutor igual a -5. (Quem quer que tenha feito este cadeado, sabia o que estava fazendo!) Se você não tem esta perícia, o valor a ser usado será IQ-10.

Vá para o *parágrafo 97* em caso de sucesso, e para o **74** no caso de falha.

123 Você está na cozinha, lembra-se? Há um monte de panelas e frigideiras aqui; algumas delas são bem pesadas e dariam ótimas armas (trate como uma maça, submetendo seu nível de habilidade com este tipo de arma a um redutor igual a -2). É o tipo de arma que pode ser usada com facilidade numa luta caso você não tenha outra melhor consigo.

Vá para o *parágrafo 76*.

124 Existem três almofadas. Elas são feitas de seda finamente bordada e parecem valer algum dinheiro. Elas pesam mais ou menos 1 kg cada. Examinando-as, percebe que há alguma coisa dura escondida dentro da vermelha.

Se você deseja abrir a almofada, vá para o *parágrafo 46*.

Se não desejar cortá-las, poderá levá-las consigo ou deixá-las onde estão. Qualquer que seja sua escolha, vá para o *parágrafo 171*.

125 A maior parte do vinho é originária de uma vinícola local; forte, encorpado e bom para acompanhar uma refeição.

Faça um teste de Percepção e desvie para o *parágrafo 175* em caso de sucesso ou para o **72** no caso de falha.

126 Você avistou uma frigideira pesada (4.5 kg) de ferro fundido debaixo do balcão junto com o resto das panelas.

Pode levá-la se quiser. Utensílios de cozinha, de boa qualidade, estão em falta. Além disso, num apuro, ela poderia ser usada como uma arma. (Se for usada ofensivamente ela funcionará como uma maça. O valor predefinido para aqueles que não têm perícia com Maça é DX-5 ou Mangual-4. O dano produzido por ela é igual a GeB+3. Ela também pode ser usada defensivamente, como um escudo pequeno. O valor predefinido para o NH com Escudo é igual a DX-4.) No entanto, independentemente de como ela venha a ser usada, você estará submetido a um redutor extra igual a -2, pois ela é muito pesada e desajeitada. Volte para o *parágrafo 128* e faça nova escolha.

127 Você joga todo o conteúdo do frasco de pimenta no rosto do vigia, depois de prender a respiração. Ele cambaleia e solta um grito abafado. Aproveitando a chance, você escapa. No andar de cima um apito começa a soar; você sabe que é hora de se retirar. Volta para a cozinha e sai pela janela.

Vá para o *parágrafo 148*.

128 Você está na cozinha. Uma panela de ferro com tampa descansa sobre as brasas, no fogão. Alguma coisa dentro da panela cheira muito bem. Há uma vela em um castiçal enfeitado, sobre uma mesa próxima ao fogão.

Se você deseja dar uma busca na cozinha, vá para o *parágrafo 183*.

Se não resistir à tentação de abrir a panela, vá para o **158**.

Se quiser acender a vela, vá para o **3**.

Se preferir passar ao próximo aposento, vá para o **111**.

Se sua vontade for sair pela janela e voltar para casa, vá para o **27**.

129 Há pouca coisa neste aposento: apenas uma mesa baixa X com um jogo de chá e 3 narguilés. A mesa é muito grande para ser roubada. Os narguilés são de bronze e pesam uns 4.5 kg cada. O jogo de chá parece ser antigo e delicado.

Se você deseja examinar o jogo de chá, vá para o *parágrafo 167*.

Se deseja avaliar os narguilés, vá para o **66**.

Se já viu tudo o que queria aqui, vá para o **171**.

130 Você corta a almofada e voa pena para todo lado. A almofada está inutilizada e você não encontrou nada de valor dentro dela. Vá para o *parágrafo 46*.

131 O unguento arde! Faça um teste de HT ou Vontade, o que for melhor. Se você tiver a vantagem Força de Vontade, poderá somar o seu nível aos atributos HT ou Vontade.

Volte para o *parágrafo 114* em caso de sucesso, ou desvie para o **24** em caso de falha.

132 Faça um teste de Percepção. Desvie para o *parágrafo 179*, em caso de sucesso ou para o **155**, no caso de falha.

133 Você bate a porta depois de passar por ela feito um raio e agora está do lado de fora. A porta fechada lhe dá um momento de vantagem sobre o vigia.

O atributo Deslocamento do vigia é igual a 5. Se o seu for maior, você escapará. Neste caso vá, para o *parágrafo 185*.

Faça um teste de Furtividade se seu Deslocamento for menor ou igual a 5 (submetido a um redutor igual a -4 porque você está correndo). Se falhar neste teste, o vigia conseguirá apanhá-lo e você terá que lutar com ele. Se isto acontecer, vá para o *parágrafo 76*.

No caso de um sucesso em seu teste de Furtividade, você terá encontrado um lugar para se esconder. O vigia continua a procurá-lo por alguns minutos e depois desiste, praguejando à meia-voz. Você suspira aliviado e volta para casa. Vá para o *parágrafo 27*.

134 Você pode pegar a cimitarra, se desejar. Você não encontra mais nada de valor depois de examinar todo o quarto e deixa o aposento, passando por cima do gigante imóvel.

Você pode ignorar qualquer referência ao vigia durante todo o resto da aventura; você o derrotou sem luta. Anote o seguinte: Se você encontrar um *parágrafo* que diz que o vigia está atrás de você, desvie para o *parágrafo 111* e escolha um outro aposento para examinar. Agora, vá para o **59**.

135 O vigia ergue a cimitarra e grita com raiva distraindo você. O gordo aproveita a chance. Agarrando seu braço, ele puxa o cordão do sino. O chão se abre debaixo de seus pés e você cai... com um homem de 125 kg, cheio de raiva, em cima de você. Tudo escurece.

Vá para o *parágrafo 141*.

136 Um exame mais minucioso não revela nada. Se você deseja puxar o cordão da sineta para ver o que ocorre, desvie para o *parágrafo 139*.

Se deseja abandonar o quarto, desvie para o **18**.

Se preferir dar uma olhada melhor em Fatso, vá para o **52**.

137 Você não é capaz de reconhecer o odor e, por isso, tenta uma fungada mais profunda. Aí você descobre do que se trata: Pimenta! Que é rara, valiosa e vai fazê-lo espirrar.

Faça um teste de HT para ver se você é capaz de evitar o espirro.

Se for bem-sucedido. Você poderá continuar sua busca. Desvie para o *parágrafo 68*.

No caso de falha, você espirrará e deverá se dirigir para o *parágrafo 79*.

138 Ai! Você conseguiu se queimar e sofreu 1d-3 pontos de dano, ou seja, jogue um dado e subtraia 3 do resultado obtido (o valor mínimo final para este caso é 1). Você pode escolher qual a mão que se queimou. Se o dano for maior que 1/3 de seu atributo PV, sua mão estará incapacitada para esta aventura e não poderá ser usada para segurar nada.

Agora vamos ver se você derrubou a tampa da panela quando se queimou. Faça um teste de DX utilizando um *redutor* igual ao número de pontos de dano devido à queimadura.

Desvie para o *parágrafo 40* em caso de falha.

No caso de ter sido bem-sucedido, você pode comer um pouco do guisado (*parágrafo 168*) ou dar uma olhada em volta para ver se descobre alguma outra coisa (*parágrafo 128*).

139 Um alçapão se abre sob seus pés, você cai em um aposento sob o quarto do gordocho e sofre um dano igual a 3d-9 devido à queda (um sucesso em um teste de Acrobacia ou seu valor predefinido (DX-6), evitará o ferimento). *Para maiores informações sobre Acrobacia veja a pág. MB174. Para regras mais extensas sobre quedas veja a pág. MB432.*

Você vê um homem gigantesco apanhando uma cimitarra, enquanto se levanta. Ele a terá nas mãos antes que você possa reagir. Vá para o *parágrafo 104*.

140 O frasco tem duas marcas na tampa. Faça um teste de Medicina (ou seu valor predefinido, Per-6) para ver se é capaz reconhecê-las.

Desvie para o *parágrafo 174* em caso de sucesso.

Em caso de falha, as marcas não terão nenhum significado para você. Vá para o **26**.

141 Você está inconsciente no chão, e acordará na manhã seguinte numa cela escura e fria. Tudo o que você tinha desapareceu. Sua aventura terminou.

142 Você passa feito um raio pelo vigia e desce as escadas. Ele sai, urrando, atrás de você.

Se você correr na direção do salão principal, vá para o *parágrafo 157*.

Se você decidir correr para a despensa, vá para o **58**.

No caso de preferir a cozinha, vá para o **23**.

143 Você tateia as paredes escurecidas. Evidentemente o porão está cheio de tralhas. Você descobre alguma coisa com a forma de uma caixa pesada, que começa a deslizar em sua direção. Você tenta segurá-la!

Faça um teste de ST. Se você for bem-sucedido, terá conseguido segurar a caixa, estará ileso e poderá colocá-la silenciosamente no chão. No caso de falha, a caixa vai ao chão, ferindo sua perna na queda. Você sofre 2 pontos de dano. A Resistência a Dano de sua armadura e a vantagem Resistência a Dano (Pele Resistente) de sua pele — caso você a tenha — oferecerão alguma proteção.

Está muito escuro aqui embaixo e você começa a subir as escadas novamente.

Vá para o *parágrafo 14*, se você conseguiu segurar a caixa.

Caso contrário, vá para o **117**.

144 Nenhum sino toca. Ao invés disso, você ouve um CRÉÉÉÉÉEC quando o alçapão se abre sob seus pés e você cai acompanhado da voz do gordo, que repete sem parar: “Peque-o Max! Pegue-o! Ele tentou me matar!”

Vá para o *parágrafo 139*.

145 Você reconhece a marca de um artífice local na base dos narguilés. Você percebe que eles estão muito usados para ter algum valor, mas são muito novos para serem vendidos como antiguidade. Pode levá-los, se desejar, mas eles provavelmente não valerão o esforço de carregá-los para casa. Volte para o *parágrafo 129*.

146 O vigia arrasta-o para a despensa com a cimitarra na mão; abre o alçapão, empurra-o escada abaixo e fecha a porta. Você ouve o vigia empurrando dois baris de farinha para cima do alçapão, impossibilitando a sua abertura. Você pode ter certeza de que estará no porão quando os soldados chegarem pela manhã.

Sua aventura — e, pelo menos durante os próximos anos, sua carreira como ladrão — está terminada.

147 NÃO! É uma COISA HORRÍVEL! E ela TOCOU em você, que entrou em pânico e soltou um grito. Você corre cegamente para a saída e vai de encontro ao batente da porta. Vá para o *parágrafo 141*.

148 Você sai correndo pela porta da frente e entra numa viela, diminuindo a marcha para uma caminhada quando encontra uma outra rua. Você cumprimenta o guarda ainda grogue, quando passa pelos portões fortificados do bairro em direção a sua modesta habitação. Vá para o *parágrafo 27*.

149 Você passa pela porta, entra num quarto e vê um homem imenso, com uns 2 m de altura, e a barba por fazer, dormindo em uma esteira. Ele está vestido apenas com uma tanga e ronca alto. No chão a seu lado, há uma cimitarra.

Vá para o *parágrafo 132*, se você deseja procurar alguma coisa de valor aqui.

Vá para o **86**, se deseja tentar roubar a espada.

Vá para o **160**, se você preferir atacar o vigia.

Vá para o **59**, se você quer sair do quarto.

150 Estes papéis estão misturados; antigas cartas de amor, o pedigree de um canário, uma coleção de poemas satíricos, um diploma de bom cidadão, etc... Algumas destas coisas poderiam ser embaraçosas para seu proprietário, mas nenhuma delas parece ter importância. Você pode levá-las, se desejar. Elas pesam aproximadamente 3,5 kg.

Se você ainda não abriu a bolsa e deseja fazê-lo, desvie para o *parágrafo 69*. Caso contrário, deixe-a e volte para o **16**.

151 Você diz a Fatso “Diga-lhe para se afastar da porta!”. Faça um teste de Reação. Esta é uma situação de Combate Iminente e nestas circunstâncias todos os seus modificadores de reação devem ser aplicados. Você pode inclusive usar sua Diplomacia (pág. MB196), e certamente sua Intimidação (pág. MB204), se possuir alguma.

Jogue 3 dados e adicione ou subtraia os modificadores de reação, existentes em sua planilha de personagem, e depois consulte a *Tabela de Reações* nas págs. MB560–561.

Se a reação resultante for Neutra ou melhor (maior ou igual a 10), vá para o *parágrafo 96*.

Se ela for Fraca (7 a 9), vá para o **50**.

Se ela for Ruim ou pior (igual ou menor que 6), vá para o **135**.

152 O vigia não acreditou em uma só palavra do que você disse. Desvie para o *parágrafo 76*, se ele estava prestes a atacá-lo ou para o **146**, se ele já tinha segurado seu pulso.

153 Você entra novamente na cozinha com todo o cuidado. O vigia se foi, apesar de cismado. Todos os seus testes de Furtividade durante o resto da aventura estarão submetidos a um redutor igual a -2. (Isto é cumulativo e deve ser adicionado a qualquer outra penalidade que você já tenha ou venha a ter.) Vá para o *parágrafo 128*.

154 Este parece ser o lugar onde o dono da casa coloca tudo aquilo que ele não quer mais. Faça um teste de Percepção.

Vá para o *parágrafo 103* em caso de sucesso, ou para o **57** em caso de falha.

155 Obviamente este não é um homem rico. Se ele tem qualquer coisa de valor além da cimitarra, você não foi capaz de achá-la. Volte para o *parágrafo 149* e faça uma outra escolha.



156 Você decide contar uma história para o vigia: Que apesar de ser um campeão de arremesso de punhal de classe internacional, tem sete filhos morrendo de fome, ou qualquer outra coisa que lhe venha à mente. Faça um Disputa Rápida. O vigia usa sua IQ que é igual a 10. Você pode usar sua perícia Lábia ou Sex Appeal (se você for de um gênero que interessa ao vigia). Se não tiver nenhuma destas perícias, deverá usar IQ-5 como o valor predefinido para a Lábia ou HT-3 para o Sex Appeal. Você tem apenas uma chance! (Faça um segundo teste em caso de empate).

Se for bem-sucedido, você terá convencido o guarda a deixá-lo. Neste caso, vá para o *parágrafo 4*.

Em caso de falha, o guarda rirá de você. Vá para o **152**.

Para maiores informações sobre Lábia, veja a pág. MB206; para Sex Appeal, veja a pág. MB222.

157 Você está num grande salão, e o vigia vem no seu encalço. Não há tempo para estudar o ambiente. Vá para o *parágrafo 161*, se tiver Senso de Direção.

Se não, você pode entrar em um pequeno aposento ao lado (*parágrafo 109*), ou correr para a despensa (*parágrafo 58*), ou pode passar pela porta que fica defronte ao quarto do vigia (*parágrafo 133*).

158 Você tenta alcançar a tampa da panela. Faça um teste de Percepção.

Em caso de sucesso, você terá se lembrado de proteger a mão com uma toalha. Neste caso, você deve ir para o *parágrafo 168*.

No caso de falha, você se esqueceu de cobrir a mão e deve ir para o **92**.

159 Você está dentro de uma despensa. Existem prateleiras e prateleiras de mercadorias aqui.

Faça um teste de Visão (Percepção mais níveis de Visão Aguçada, se você tiver algum).

Vá para o *parágrafo 98*, em caso de sucesso.

No caso de fracasso, você não terá encontrado nada de valor e deverá voltar ao hall para continuar sua busca em outro lugar. Vá para o *parágrafo 111*.

160 Atacar uma pessoa deste tamanho, mesmo estando adormecida é arriscado.

Se você sofre de Excesso de Confiança, esta seria a atitude adequada para o personagem — ou fazer um teste de Autocontrole (veja *Desvantagens Mentais e Autocontrole*, pág. MB120–121). Caso contrário, você pode pensar de novo.

Se você deseja reconsiderar, volte para o *parágrafo* 149.

Se deseja matar o gigante (será necessária uma arma), vá para o 15.

Se preferir tentar nocautear o gigante, vá para o 83.

161 Você é capaz de perceber que a porta que se opõe ao quarto do vigia dá para a rua.

Vá para o *parágrafo* 133, se você quiser sair agora.

Caso contrário, volte para o 157.

162 Você conseguiu agarrar o braço de Fatso antes que ele alcançasse o cordão do sino, e ainda está com o punhal em seu pescoço. Você tem três opções:

(a) Cortar o pescoço de Fatso, vá para o *parágrafo* 112;

(b) Ameaçar cortar-lhe o pescoço, para obrigá-lo a contar onde escondeu o dinheiro — siga para o 7;

(c) Fugir — vá para o 22.

163 Você nota algo estranho quando olha embaixo da cama de Fatso. Batendo com o nó dos dedos no tapete perto da cama, você descobre uma região oca. Levantando o tapete, encontra um alcapão.

Faça um teste de Mecânica (NH predefinido como IQ-5) ou Armadilhas (NH predefinido como IQ-5 ou Arrombamento-3).

Vá para o *parágrafo* 39 em caso de sucesso, ou para o 136 se não for bem-sucedido.

No caso de uma “falha crítica” (um resultado igual a 18; igual a 17 caso seu NH seja de 15 ou menos; ou que o resultado exceda em 10 pontos o NH tentado), vá para o *parágrafo* 31. As Falhas Críticas estão explicadas na pág. MB348.

164 Qualquer pancada na cabeça tem chance de nocautear a vítima. Faça um teste contra a HT do gigante que é igual a 12.

Em caso de fracasso, ele ficará inconsciente e você deve ir para o *parágrafo* 134.

Se for bem-sucedido, sua pancada aturdiu o gigante, mas ele está se recuperando rapidamente.

Se você deseja atingi-lo novamente, volte para o 83.

Se você deseja fugir da casa, poderá fazê-lo antes de ele conseguir se levantar. Neste caso, vá para o 27.

165 Um verdadeiro prêmio! As pedras são valiosas, fáceis de carregar e anônimas — o saque perfeito. O receptador lhe dá \$3.000 e lhe sugere umas férias. Volte para o *parágrafo* 185.

166 “Você sabe o que é isto?” diz o receptador. É claro que você não sabe. Ele sorri: “O pedigree de um canário... algumas cartas de amor antigas... e os registros de dez anos do serviço de limpeza de fossas”. Ele joga os papéis no chão. Volte para o *parágrafo* 185.

167 O jogo de chá é composto de 4 xícaras, um bule de porcelana e 4 colheres de prata. Você estuda as colheres. Faça um teste de Comércio (NH predefinido como IQ-5) ou de Joalheiro (IQ-6). Se você tiver as duas perícias, use aquela em que for melhor.

Vá para o *parágrafo* 181, se você for bem-sucedido em sua jogada para as colheres. Caso contrário, vá para o 119.

168 É um bom guisado! Pode comer quanto quiser. Na verdade, você pode acabar comendo mais do que devia.

Faça um teste de Autocontrole (veja *Desvantagens Mentais e Autocontrole*, pág. MB120–121) se você tiver a desvantagem Gula com base em seu valor alvo. Qualquer resultado acima do valor alvo significa, automaticamente, um fracasso. Neste caso, vá para o *parágrafo* 178. Caso contrário, continue lendo.

Comer uma porção de guisado devolverá um ponto de Fadiga (mas não mais que 1), se você tiver gasto algum Ponto de Fadiga até aqui.

Quando terminar de comer, você deverá ir para o *parágrafo* 128 se quiser continuar olhando a cozinha, ou para o 111 se preferir sair.

169 Você deve se dirigir para a janela da cozinha (por onde entrou), ou para a porta da frente (que sai do salão principal). Vá para o *parágrafo* 148, se escolher a porta.

Se você tiver escolhido a janela e o vigia estiver a uma distância superior ao número de pontos de movimento (Deslocamento) que ele pode fazer em um turno, para trás de você, vá para o *parágrafo* 148. Caso contrário, vá para o 113.

170 Você deu um safanão na aranha, que caiu da prateleira. Ela corre para trás de uma pilha de caixas e desaparece.

Vá para o *parágrafo* 118, se você deseja olhar o conteúdo do frasco ou para o 68, se quiser olhar alguma outra coisa.





171 O que é que você vai fazer? Vá para o *parágrafo* 184, se desejar examinar as estátuas.

Vá para o 124 se quiser dar uma olhada nas almofadas.

Vá para o 51 se preferir avaliar a tapeçaria.

Vá para o 129 se sua opção for olhar o resto da mobília.

Vá para o 59 se não houver mais nada aqui que lhe interesse.

172 Se você for Alfabetizado, vá imediatamente para o *parágrafo* 150.

Caso não o seja, os papéis não terão nenhum significado para você, mas pode levá-los consigo da mesma maneira. Eles pesam mais ou menos 3,5 kg.

Vá para o *parágrafo* 69, se você deseja abrir a bolsa. Caso contrário, vá para o 16.

173 Faça um teste de Autocontrole (veja *Desvantagens Mentais e Autocontrole*, pág. MB120–121) para o número alvo definido na sua Fobia. Lembre-se de que com uma desvantagem mental, qualquer resultado maior que o número alvo do teste de autocontrole é um fracasso automático.

Vá para o *parágrafo* 54 em caso de sucesso, mas qualquer teste de DX que você fizer lá estará submetido a um redutor igual a -2.

Vá para o 147, em caso de fracasso.

174 As marcas são símbolos da Guilda dos Farmacêuticos para indicar “ungentos” e “queimadura”.

Vá para o *parágrafo* 26.

175 Um dos rótulos da prateleira de vinho se destaca. Ele está esmaecido, mas você consegue ler o nome da vinícola em letras douradas. Apenas vinhos valiosos têm seu nome escrito desta maneira. A garrafa deve valer pelo menos \$100. Você pode levá-la se quiser, mas ela adicionará 1,5 kg à sua carga. Nenhuma das outras garrafas parece ter alguma coisa de incomum.

Vá para o *parágrafo* 45, se você deseja tomar um pouco de vinho (roubar é um trabalho duro).

Caso contrário, desvie para o *parágrafo* 16 e faça uma nova escolha.

176 Tente outro teste de Visão, agora subtraindo 2 pontos de seu atributo Per (redutor igual a -2). Se normalmente 13 significaria um sucesso, você precisará agora de um resultado menor ou igual a 11.

Vá para o *parágrafo* 5, em caso de sucesso.

Em caso de fracasso, você volta ao hall para continuar sua pesquisa em algum outro lugar. Vá para o *parágrafo* 111.

177 Você percebe que o lacre em uma das rolhas da fila de baixo não está muito “firme”. Você puxa a rolha e ela sai facilmente, deixando ver uma fechadura.

Se você tiver conseguido uma chave em algum lugar da casa, você poderá tentar usá-la agora (vá para o *parágrafo* 8).

Vá para o 122, se quiser tentar forçar a fechadura.

No caso de você preferir esquecer os barris, deverá voltar para o 16 e fazer uma nova escolha.

178 O guisado está delicioso e você se serve várias vezes. A quantidade existente na panela é grande demais para você, o que não o impede de tentar comê-lo todo. Até que, empanturrado, você desiste.

Seus atributos IQ e DX estarão reduzidos em 2 pontos (incluindo as perícias baseadas neles) durante todo o resto da aventura e seu Deslocamento ficará reduzido em 1.

Volte para o *parágrafo* 128.

179 Vá para o *parágrafo* 155.

180 Durante o exame, você percebe que existe uma chave dourada, pendurada em um cordão de seda, em volta do pescoço do gordo.

Vá para o *parágrafo* 108, se você quer tentar remover a chave ou para o 18, se preferir sair do jeito que entrou.

181 As colheres têm marca de autenticidade, o que indica que elas são feitas de prata e trabalho de um mestre artesão. Elas pesam pouco e valem \$20 cada. Vá para o *parágrafo* 119.

182 Este frasco parece estar vazio, e está! Pode levar o frasco se quiser. Volte para o *parágrafo* 68.

183 O proprietário da casa, quem quer que seja, parece ter muito dinheiro. Estas panelas e caldeirões devem ter custado uma boa grana. Infelizmente eles são, também, muito grandes para serem carregados em sua sacola.

Vá para o *parágrafo* 99, se você deseja examiná-los melhor.

Caso contrário, vá para o 128 e escolha novamente.

184 As estátuas são em tamanho natural, feitas de mármore e muito pesadas. Não há como levá-las. Volte para o *parágrafo* 171.

Sua aventura terminará quando você chegar em casa. Calcule o valor do produto de seu trabalho desta noite, usando a tabela abaixo. A primeira coluna marca o valor de mercado. A segunda marca o valor que será pago pelo receptador. Obviamente, você não irá passar as moedas para o receptador — e sim gastá-las. Se você tiver uso para algum dos objetos, poderá ficar com ele.

<i>Item</i>	<i>Valor</i>	<i>Receptador pagará</i>
Cimitarra	\$650	\$400
Frigideira de ferro	\$50	\$20
Chave dourada de Fatso	\$20	\$5
Amuleto e cordão	\$400	\$200
Garrafa de vinho raro	\$100	\$50
Frasco de ervas comuns (12 deles)	\$5 cada	\$2,50 cada
Ervas moderadamente raras	\$20 cada	\$10 cada
Especiarias raras (4 delas)	\$100 cada	\$50 cada
Frasco de pimenta vermelha	\$100	\$50
Frasco vazio	\$2	0
Almofadas (3)	\$50 cada	\$25 cada
Tapeçaria	\$2.000	\$800
Jogo de chá de porcelana	\$1.500	\$600
Colher de prata (4)	\$20 cada	\$10
Narguilés (3)	\$40 cada	\$10 cada
Bolsa com pedras preciosas	Volte para o 165 se você a tem consigo	
Frasco com unguento branco	Volte para o 34 se você o tem consigo	
Bolsa de dinheiro de Fatso	\$500	
Moedas de prata	\$20	
Frasco com moedas de cobre	\$2	
Moedas enferrujadas	\$1	

Com relação ao maço de papéis: O receptador ri estrepitosamente quando você o mostra. “O que é tão engraçado?”, você pergunta. Ele explica. Se você for Alfabetizado, vá para o *parágrafo* 62. Caso contrário, vá para o **166**.

Use a tabela abaixo para saber quanto valem os frascos farmacêuticos, se você tiver conseguido alguns ao acaso. Jogue um dado e use o resultado para determinar a coluna a ser usada. Faça uma segunda jogada para descobrir a linha. Repita isto para cada um dos frascos.

	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
<i>1</i>	20	5	20	100	20	20
<i>2</i>	100	20	5	20	20	5
<i>3</i>	20	5	20	5	5	20
<i>4</i>	4	20	100	20	20	5
<i>5</i>	20	20	20	5	5	20
<i>6</i>	20	5	20	5	20	100

Estes são valores comerciais. O receptador lhe pagará metade disto.

Experiência

Você ganhará um ponto de personagem somente por ter sobrevivido, mais um ponto para cada \$2.000 apurados com o roubo (no máximo 3 pontos), mais um se você chegou a lutar com o guarda. Você perderá 2 pontos para cada pessoa que matou. Você é um ladrão e não um assassino. No entanto, o resultado de sua aventura não poderá ser menor que zero. Os pontos ganhos poderão ser usados para melhorar seu nível de habilidade nas perícias que conhece, ou para desenvolver novas.